

ABSTRAK

Ridhaturrahmah, Annisa. 2017. Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Agresivitas Siswa Kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin. Skripsi. Jurusan Kependidikan Islam Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Banjarmasin. Dosen Pembimbing: Dr. Hidayat Ma'ruf, S.Pd., M. Pd.

Kata Kunci : *Game Online*, Tingkat Agresivitas

Game Online menjadi salah satu permainan yang populer dikalangan masyarakat sekarang ini, *Game Online* jenis kekerasan merupakan salah satu faktor munculnya perilaku agresif contohnya DOTA, *Clans Of Clans*, *Crisis Action*, *Ayo Dance* dan lain sebagainya, permainan tersebut meminta pemainnya untuk berperan aktif dalam bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intensitas bermain *game online*, tingkat agresivitas para pemain *game online* serta untuk mengetahui adakah pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas pada siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jumlah populasi penelitian ini sebanyak 96 orang dengan sampel sebanyak 96 orang, yang merupakan siswa-siswi kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin. Pemilihan sampel menggunakan teknik *Total Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket berupa skala likert, observasi dan dokumentasi. Teknik pengujian data terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitasnya yang banyak digunakan pada penelitian yaitu menggunakan metode *Cronbach Alpha*, kriteria yang dipersyaratkan adalah sama atau lebih besar dari 0,60 dengan bantuan program SPSS 20.0. diketahui pada penelitian ini menunjukkan reliabilitas X adalah 0,632 dan Y adalah 0,810. Uji persyaratan dengan analisis menggunakan uji normalitas, uji linieritas dan uji homogenitas. Metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi sederhana dengan perangkat lunak SPSS 20.0 *for windows*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengaruh intensitas bermain *game online* siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin sebagian besar pada tingkat rendah dengan persentase sebesar 36,5 %, dan diketahui rata – rata skor angket intensitas bermain *game online* siswa adalah 11,05, dan tingkat Agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin sebagian besar pada tingkat tinggi dengan persentase sebesar 35,4 %, dan diketahui rata – rata skor angket tingkat Agresivitas siswa adalah 49,21.

Hasil analisis data yang telah dilakukan terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin.

Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat melakukan penelitian lanjutan di wilayah dan di tempat yang sama. Peneliti dapat menggunakan variabel lain yang mengarah kepada faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku agresif yang lainnya.